SNSP-CM-NOE

Nintendo®

PAL VERSION

SPIELANLEITUNG

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

Hinweis: Bitte lies die verschiedenen Bedienungsanleitungen, die sowohl der Nintendo Hardware, wie auch jeder Spielkassette beigelegt sind, sehr sorgfältig durch!

Dieses Qualitätssiegel ist die Garantie dafür, daß Sie Nintendo-Qualität gekauft haben. Achten Sie deshalb immer auf dieses Siegel, wenn Sie Spiele oder Zubehör kaufen, damit Sie sicher sind, daß alles einwandfrei zu Ihrem Super Nintendo Entertainment System paßt.

Wir freuen uns, daß Du Dich für die **SUPER GHOULS'N GHOSTS*** Spielkassette für Dein Super Nintendo Entertainment System™ entschieden hast.

Wir schlagen vor, daß Du Dir diese Spielanleitung gründlich durchliest, damit Du an Deinem neuen Spiel viel Freude hast. Hebe Dir dieses Heft für späteres Nachschlagen auf.

TM & ® are trademarks of Nintendo Co.,Ltd.
© 1992 Nintendo.
*SUPER GHOULS'N GHOSTS IS A TRADEMARK OF CAPCOM
© 1991 CAPCOM
LICENSED FROM CAPCOM TO NINTENDO CO., LTD.

INHALTSVERZEICHNIS

Spielbeginn 4
Der Auswahlbildschirm 5
Die Geschichte 6
Steuerung der Spielfigur 7
Informationsleiste 8
Wertvolle Schätze 9
Rüstungen und Schilde 10
Waffen 11
Magie 13
Der Verlauf des Abenteuers 14
Das Reich der Ghouls 15
Tips und Tricks 17

Zur Beachtung

- Dies ist eine präzisionsgefertigte Spielkassette. Sie sollte weder übermäßiger Hitze noch großer Kälte ausgesetzt werden. Die Kassette nicht anstoßen, fallen lassen und nicht auseinandernehmen.

- Anschlußkontakte nicht besprühen, verschmutzen oder mit Feuchtigkeit in Berührung bringen. Dies kann die Spielkassette und/oder das Grundgerät beschädigen.

- Nicht mit Verdünner, Benzin, Alkohol oder ähnlichen Lösungen reinigen.

- Bewahre die Spielkassette nach Gebrauch in der dafür vorgesehenen Packung auf.

- Überprüfe stets die Kontakte der Spielkassette auf Verunreinigungen, bevor Du sie in die Spielkonsole einsetzt.

Spielbeginn

1. Lege die Spielkassette **„SUPER GHOULS 'N' GHOSTS"** in das Super Nintendo Entertainment System ein und schalte es an. Nach einer Weile erscheint das Titelbild.

2. Drücke die **START-TASTE** auf dem Controller, damit das Spiel beginnt. (Oder gehe auf *„OPTION MODE"*, wenn Du den Schwierigkeitsgrad des Spiels verändern möchtest.)

3. Du kannst zu jeder Zeit im Spiel die **RESET-TASTE** an dem Super Nintendo Grundgerät drücken, um das Spiel wieder vom Anfang aus zu starten.

Der Auswahlbildschirm

Entscheidest Du Dich auf dem Titelbild für **„OPTION MODE"** und drückst **„START"**, erscheint ein neuer Auswahlbildschirm. Hier kannst Du den Schwierigkeitsgrad, die Anzahl der Leben und die Musik einstellen.

Auf dem Auswahlbildschirm:

- Bewege das Steuerkreuz nach **OBEN** oder nach **UNTEN,** bis Du die Einstellung erreicht hast, die Du verändern möchtest.
- Bewege das Steuerkreuz nach **LINKS** oder nach **RECHTS,** um die Einstellung zu verändern.

Schwierigkeitsgrad
Wähle den Schwierigkeitsgrad des Spieles! Wähle zwischen **„BEGINNER"** (sehr leicht), **„NORMAL", „EXPERT"** und **„PROFESSIONAL"** (sehr schwierig).

Steuerkreuz
Hier kannst Du die Belegung der Knöpfe auf dem Controller verändern, wenn sie Dir nicht gefällt. (Du kannst auch mit **„B"** springen und mit **„Y"** Deine Waffe benutzen.)

Spieler
Erhöhe die Anzahl der Leben (bis zu 9), mit denen Arthur das Spiel beginnt. Wenn Du nichts veränderst, startest Du mit drei Leben.

Die Geschichte

Es lebe der tapfere Ritter Arthur!

Schon vor Jahren bewies er seine Stärke, als er das Königreich der Ghouls befreite, das von bösartigen Phantomen belagert und verzaubert wurde. Auch konnte Arthur Prinzessin Guinevere befreien, die zuvor von den Kreaturen der Finsternis entführt worden war.

Doch nun, einige Jahre später, braucht das Königreich erneut die Hilfe von Arthur. Ein dunkler Zauber liegt über dem Reich und erneut hat man Prinzessin Guinevere entführt. Hinter dieser grauenvollen Tat steckt Sardius, der „Imperator des Bösen" und Herrscher über die Dunkelheit. Er hat Guinevere in die sumpfigen Abgründe der Phantom-Zone verschleppt. Die Ghouls sind ebenfalls zurückgekehrt und versetzen die Menschen in Angst und Schrecken.

Das Schicksal des Reiches und der Prinzessin liegt nun in Arthurs Händen. Seine Suche nach Guinevere führt ihn durch dunkle Friedhöfe, faulige Meere, geheimnisvolle Ruinen und verlassene Schlösser. Überall lauern Gespenster, Zombies, Untote und andere Wesen der Finsternis.

Mit einiger Übung – und Magie – wirst Du Guinevere finden. Sei tapfer!

Steuerung der Spielfigur

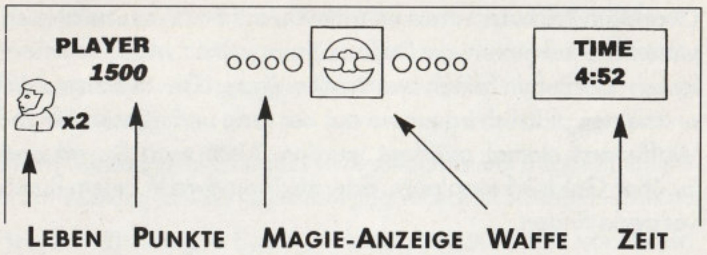
Drücke . . . :

- das Steuerkreuz nach **LINKS** oder nach **RECHTS,**
- den **Y-KNOPF** (oder den Knopf, den Du im Auswahlbildschirm gewählt hast),
- den **B-KNOPF** (oder den Knopf, den Du im Auswahlbildschirm gewählt hast),
- zweimal kurz hintereinander den **B-KNOPF,**
- das Steuerkreuz nach **OBEN,**
- das Steuerkreuz nach **UNTEN,**
- nichts! Aber – Laufe über einen Gegenstand,

um . . . :

- nach **LINKS** oder nach **RECHTS** zu laufen.
- Deine Waffe zu schlagen/werfen/schleudern.
- zu springen. (Bewege das Steuerkreuz nach **RECHTS** oder nach **LINKS,** wenn Du zur Seite springen willst.)
- einen Doppelsprung auszuführen.
- nach **OBEN** zu klettern.
- Dich zu ducken.
- eine Rüstung anzuziehen, eine neue Waffe aufzunehmen oder Krüge und Goldsäcke einzusammeln.

Informationsleiste



Bereite Dich auf ein haarsträubendes Abenteuer vor! Die Suche nach Guinevere führt Dich durch acht Welten voller Gefahren und Hindernisse. Manchmal muß Arthur völlig ungeschützt in den Kampf ziehen.

Achte aus diesem Grund immer auf die obere Informationsleiste, damit Du die aktuelle Verfassung von Arthur erkennst.

Punkte – Wieviele Punkte Du durch Einsammeln von Goldsäcken und Besiegen der Kreaturen bereits erhalten hast.

Leben – Wieviele Leben Arthur noch besitzt. Er beginnt das Abenteuer mit drei Leben (oder mehr, wenn Du es im Auswahlbildschirm angegeben hast). Wenn er sein letztes Leben verliert, ist das Spiel zu Ende.

Waffe – Die Waffe, mit der Du gegenwärtig ausgerüstet bist.

Magie-Anzeige – Füllt sich auf, wenn Du Magie benutzt.

Zeit – Während des Spiels läuft eine Uhr rückwärts. Für den ersten Teil Deiner Suche hast Du fünf Minuten Zeit, um das Tor zum nächsten Abschnitt zu finden. Schaffst Du das nicht in der vorgegebenen Zeit, verlierst Du ein Leben.

Wertvolle Schätze

Überall im Reich der Finsternis triffst Du auf Zombies und ähnlich widerliche Kreaturen, die Du beseitigen solltest. Manche hinterlassen daraufhin einen wertvollen Krug. Die Schatztruhen erscheinen plötzlich irgendwo auf der Erde und müssen mit der Waffe erst einmal geöffnet werden. Auch wirst Du ab und zu über Goldsäcke stolpern, oder sie irgendwo in einem Busch versteckt finden.

Krüge
Diese können ein Bonusleben, eine neue Waffe oder andere Bonusgegenstände beinhalten.

Schatztruhen
Öffne diese Truhen mit Deiner Waffe, aber sei auf der Hut! In den Schatztruhen können sich Rüstungen und Waffen befinden, aber auch Fallen und der „Magische Verwandler". Die Waffen und Rüstungen sind sehr nützlich zum Überleben, während die Fallen Dich eher ein Leben kosten können. Kommt der „Magische Verwandler" aus der Schatztruhe, verwandelt er Arthur für eine kurze Zeit in ein kleines, schutzloses Baby.

Goldsäcke
Nimm sie und Du erhältst einige Extrapunkte.

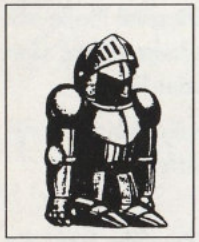
Rüstungen und Schilde

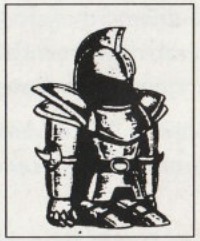
Du findest die Rüstungen, wenn Du die Schatztruhen öffnest. Laufe über eine Rüstung, um sie anzuziehen. Mit der Goldenen Rüstung bist Du in der Lage, den Mond-Schild und den Sonnen-Schild zu tragen.

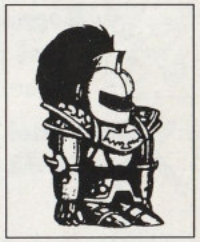
Stahl-Rüstung – Zu Beginn seines Abenteuers trägt Arthur die Stahl-Rüstung, die ihn vor einem gegnerischen Schlag beschützt.

Bronze-Rüstung – Diese Rüstung schützt Arthur vor einem Schlag und versetzt ihn in die Lage, magische Waffen benutzen zu können.

Gold-Rüstung – Die beste aller Rüstungen, die Arthur tragen kann. Sie schützt ihn vor einem Schlag, befähigt ihn zur Benutzung magischer Waffen und gibt ihm die Macht, zerstörerische Zaubersprüche aufzusagen.







Mond-Schild – Mit diesem Schild wird ein gegnerischer Angriff abgewehrt. Der Schild wird dabei zwar zerstört, aber Arthur bleibt unversehrt.

Sonnen-Schild – Dieser glühende Schild blockiert drei Angriffe der Kreaturen und versetzt Arthur in die Lage, mehrere Magie-Angriffe hintereinander zu starten.

WAFFEN

Während seines Abenteuers hat Arthur immer wieder die Möglichkeit, seine Waffe zu wechseln. Laufe zu diesem Zweck über eine Waffe, die am Boden liegt. Sobald Du sie aufgenommen hast, verlierst Du die alte Waffe.

DIE GEWÖHNLICHEN WAFFEN (Kannst Du immer bekommen)

Lanze – Arthurs Waffe, die er zu Beginn des Abenteuers mit sich trägt. Sie fliegt waagerecht nach rechts oder links.

Dolch – Du kannst drei Dolche auf einmal werfen.

Bogen – Bei einem Schuß feuerst Du zwei Pfeile ab. Einen diagonal nach rechts oder links oben, den anderen waagerecht nach rechts oder links.

Sichel – Während Du auf einer Säule stehst, kannst Du die Sichel nach schräg unten werfen.

Fackel – Wenn Du die Fackel von Dir wirfst, geht die Erde vor Dir in Flammen auf. Du kannst sie nur zweimal zur gleichen Zeit benutzen.

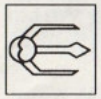
Axt – Die Waffe ist klein, aber sehr effektiv.

Bumerang – Der Bumerang zerstört alles, was er berührt. Anschließend kehrt er zu Dir zurück.

WAFFEN

MAGISCHE WAFFEN
(Kannst Du nur bekommen, wenn Du die Bronze- oder Gold-Rüstung trägst.)

Flammen-Lanze – Diese Lanze ist stärker als die normale und hinterläßt einen Flammenstrahl.



Magischer Dolch – Du kannst drei Dolche auf einmal werfen. Sie hinterlassen ein magisches Licht.

Magischer Bogen – Die Pfeile des magischen Bogens finden ihr Ziel von allein. Du feuerst drei Pfeile auf einmal ab.

Magische Sichel – Diese Sichel ist natürlich wesentlich stärker, als ihre nicht-magische Schwester.

Magische Fackel – Die magische Fackel verbrennt die Erde, setzt Deine Gegner in Flammen und erzeugt eine hohe Feuersäule.

Magische Axt – Die Waffe ist klein, aber noch effektiver als die normale Axt.

Shuriken – Diese magische Waffe zerstört einfach alles und kehrt anschließend zu Dir zurück.

Magie

Du kannst nur Magie benutzen, wenn Du gerade die Gold-Rüstung trägst. Halte dazu den **Y-KNOPF** (oder einen anderen Knopf, den Du im Auswahlbildschirm ausgewählt hast) solange gedrückt, bis Deine Magie-Anzeige sich auffüllt. Wenn der Zauber auf der oberen Informationsleiste erscheint, kannst Du den Zauber aktivieren. Lasse den **Y-KNOPF** jetzt los!

Donner-Magie – Benutze die Flammen Magie mit der Flammen Lanze! Es erscheinen drei Feuersäulen, die alles, was sie berühren, zerstören.

Feuerdrachen-Magie – Dieser Zauber zerstört alle Wesen auf der Erde. Du kannst ihn nur benutzen, wenn Du den Magischen Dolch besitzt.

Enthüllungs-Magie – Alle versteckten Schatztruhen in einem Gebiet werden mit einem Schlag sichtbar.

Tornado-Magie – Zwei Tornados entstehen, die ziemlich zerstörerisch sind. Du benötigst die Magische Sichel.

Schild-Magie – Besitzt Du gerade die Magische Fackel, kannst Du diesen Zauber auslösen. Arthur wird von drei glühenden Bällen begleitet, die ihm Schutz bieten.

Blitz-Magie – Mit der Magischen Axt und dieser Magie kannst Du eine Reihe von Blitzen erscheinen lassen, die in alle Richtungen streuen.

Nuklear-Magie – Es entsteht eine Explosion, die einfach alles auf dem Bildschirm zerstört. Du benötigst den Shuriken.

Der Verlauf des Abenteuers

Bis er Prinzessin Guinevere gefunden hat, muß Arthur eine Menge gefährlicher Situationen überstehen. Am Ende jedes größeren Abschnittes steht er einem mächtigen Monster gegenüber, daß er besiegen muß, damit sich das Tor zum nächsten Abschnitt öffnet.

Arthur beginnt sein Abenteuer mit drei Leben (oder mehr, wenn Du es vorher im Auswahlbilschirm angegeben hast). Wird Arthur zweimal vom Schlag eines Gegners berührt, verliert er ein Leben (erst verliert er die Rüstung, dann sein Leben). Das Spiel ist zu Ende, wenn Arthur all seine Leben verloren hat.

Jedes Mal, wenn das Spiel zu Ende ist, hast Du die Möglichkeit weiterzuspielen. Bewege den Dolch auf **„CONTINUE“** und drücke **„START“** auf dem Controller. Das Spiel beginnt jetzt in der Nähe der Stelle, wo Du zuletzt aufgehört hast. (Wenn Du das Spiel nicht fortsetzen möchtest: Bewege den Dolch auf **„END“** und drücke **„START“.**

DIE SUCHE – TEIL 1: EIN GRAUSIGER ORT

Der unheimliche Friedhof – Die Suche beginnt auf dem unheimlichen Friedhof. Plötzlich kommen Särge aus dem Erdreich hervor. Unzählige Zombies trachten nach dem Leben des tapferen Ritters.

Der Wald der Furcht – Im tiefen Wald befinden sich die Ruinen einer verlassenen Burg. In den Gemäuern wächst eine fleischfressende und feuerspeiende Pflanze, deren Wurzeln aus der Hölle herauswachsen.

DIE SUCHE – TEIL 2: DAS VERFAULTE MEER

Der Schiffsfriedhof – Einst war dieser Hafen ein lebendiger Ort, an dem hunderte von Schiffen an- und ablegten. Heute ist es der Hafen der toten Seelen.

Das Meer der Verzweiflung – Zwischen der Welt, wie wir sie kennen, und der Phantom-Zone liegt das Meer der Verzweiflung. So mancher ist an diesem Ort wahnsinnig geworden.

DIE SUCHE – TEIL 3: UNGLAUBLICHER HORROR

Das Feuer der Verfluchten – Tief unter der Erde brennt das Feuer der Verfluchten. Jeder, der an diesen Ort kommt, muß die tiefe Verzweiflung der Untoten erfahren.

Türme aus geschmolzenem Stahl – In den Mauern dieser Türme leben die schrecklichsten Kreaturen, die man sich vorstellen kann. Die Phantom-Zone zeigt sich von ihrer dunkelsten Seite.

DIE SUCHE – TEIL 4: DER MAGEN DES GHOULS

Zunächst mußt Du durch den Magen des Ghouls. Danach kommst Du in das eisige Land des Herrschers des Bösen.

DIE SUCHE – TEIL 5: EISESKÄLTE

Der vereiste Wald – Schon viele haben versucht, durch diesen Wald hindurch zu kommen. Doch keiner ist je von dort zurückgekehrt.

Die Eismauer – Die Eismauer beschützt den Palast des Imperators. Als zusätzlichen Schutz wurde sie mit einem Fluch belegt.

DIE SUCHE – TEIL 6: DAS SCHLOSS DES HERRSCHERS

Der Eingang des Schlosses ist voller lebensgefährlicher Fallen. Achte darauf, daß Du in keine von ihnen hineinläufst.

DIE SUCHE – TEIL 7: DIE HALLE VOR DEM THRONSAAL

Es sind im Grunde nur ein paar Meter, die Dich jetzt noch von dem Thronsaal trennen. Aber auf Dich wartet eine ganze Herde von Ghouls und Zombies.

DIE SUCHE – TEIL 8: DER THRONSAAL

Drinnen erwartet Dich Sardius. Jetzt kann Dir nur noch die magische Kraft des Amulettes von Guinevere helfen, sonst bist Du verloren. Besiege den Herrscher des Bösen!

TIPS UND TRICKS

- Wenn Du eine neue Waffe aufnimmst, legst Du die andere automatisch ab. Überlege Dir deshalb sehr gut, ob Du die neue Waffe überhaupt haben möchtest, bevor Du sie nimmst. Manche Waffen sind stärker als andere.

- Wenn Du gerade eine neue Waffe aufnimmst, bist Du für einen Moment ungeschützt. Spring in die Luft oder ducke Dich!

- Suche sehr sorgfältig nach versteckten Schatztruhen. Ohne die Waffen und Rüstungen, die sie beinhalten, wird es Arthur sehr schwer haben, Guinevere zu finden.

- Wenn Du über einen größeren Abgrund springen willst oder auf eine hohe Säule, mußt Du den Doppel-Sprung beherrschen. Springe dazu in die Luft und drücke B, wenn Du den höchsten Punkt erreicht hast, um noch höher (weiter) zu springen. Das bedarf einiger Übung.

- Suche nach den Feen! Diese können Dir eine wertvolle Waffe schenken, die Du bei Deiner Suche unbedingt brauchen wirst, um sie erfolgreich zu beenden.

GEWÄHRLEISTUNG

Nintendo of Europe GmbH gewährt auf die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für die in Deutschland von Nintando of Europe GmbH gekauften Produkte.

Beachten Sie bitte folgendes, wenn Sie trotzdem einen Mangel feststellen:

1. Rufen Sie zuerst den Nintendo Kundendienst in Deutschland gebührenfrei unter der Telefon-Nummer 0130-5806 an, und beschreiben Sie den festgestellten Mangel.
2. Falls kein Bedienungsfehler oder ähnliches vorliegt, schicken Sie das Nintendo-Produkt im Originalkarton zusammen mit dem Kaufbeleg an:

Nintendo of Europe GmbH
Babenhäuser Straße 50
8750 Großostheim

(in Deutschland).

3. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Nintendo auf eine Mangelbeseitigung, oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produkts beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.
4. Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.
5. Nach dem Ablauf der Gewährleitungsfrist wenden Sie sich bitte fernmündlich mit allen Fragen und Reparaturwünschen an den Nintendo Kundendienst (gebührenfreie Telefonnummer in Deutschland: 0130-5806).

Für in Österreich oder in der Schweiz gekaufte Produkte wenden Sie sich bitte an:

Stadlbauer Marketing +
Vertriebs Ges.m.b.H.
Ziegeleistraße 31
A-5027 Salzburg
Tel.: A-0662-881476

Waldmeir AG
Auf dem Wolf 30
CH-4052 Basel
Tel.: CH-061-3118818

PFLEGE UND WARTUNG

- ▶ Dieses Gerät ist präzisionsgefertigt und sollte weder bei extremen Temperaturen benutzt noch grob behandelt oder erschüttert werden.
- ▶ Wenn die Kontakte angefaßt werden oder mit Wasser in Berührung kommen, könnten Störungen auftreten.
- ▶ Zur Entfernung von Flecken sollte ein weiches und feuchtes Tuch verwendet werden. Das Gerät nicht mit flüchtigen Substanzen wie Farbverdünner, Benzin oder Alkohol abwischen.
- ▶ Bei unsachgemäßer Handhabung und/oder Eingriffen in das Gerät erlischt die Garantieleistung!

Nintendo of Europe GmbH
Babenhäuser Straße 50, 8754 Großostheim, Deutschland

PRINTED IN JAPAN